

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Агро колоды вот-вот разрушат мету. Vicious Syndicate мета-отчет №262

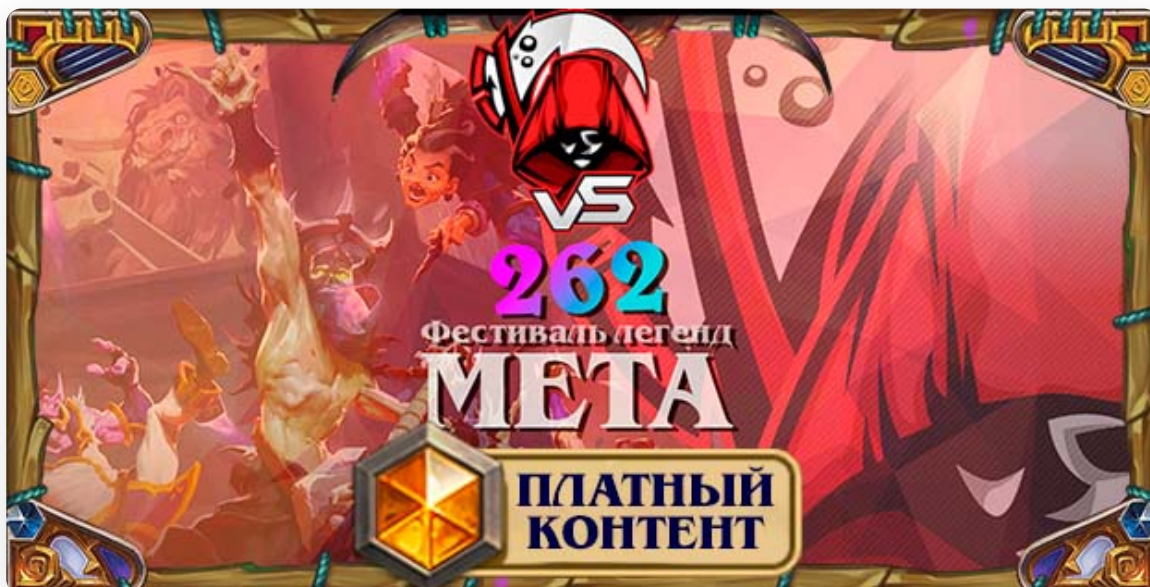
05.05.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Агро колоды вот-вот разрушат мету. Vicious Syndicate мета-отчет №262

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Наглядно и подробно разбираем текущую мету Фестиваля легенд с мета-отчетом от Vicious Syndicate. Вы найдете лучшие колоды всех классов, таблицы матч-апов и винрейтов, а также разрушителя меты этой недели.

Всего проанализированных игр	950,000
Топ 1000 ранга Легенда	22,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	126,000
Алмаз 1-4	111,000
Алмаз 10-5	143,000

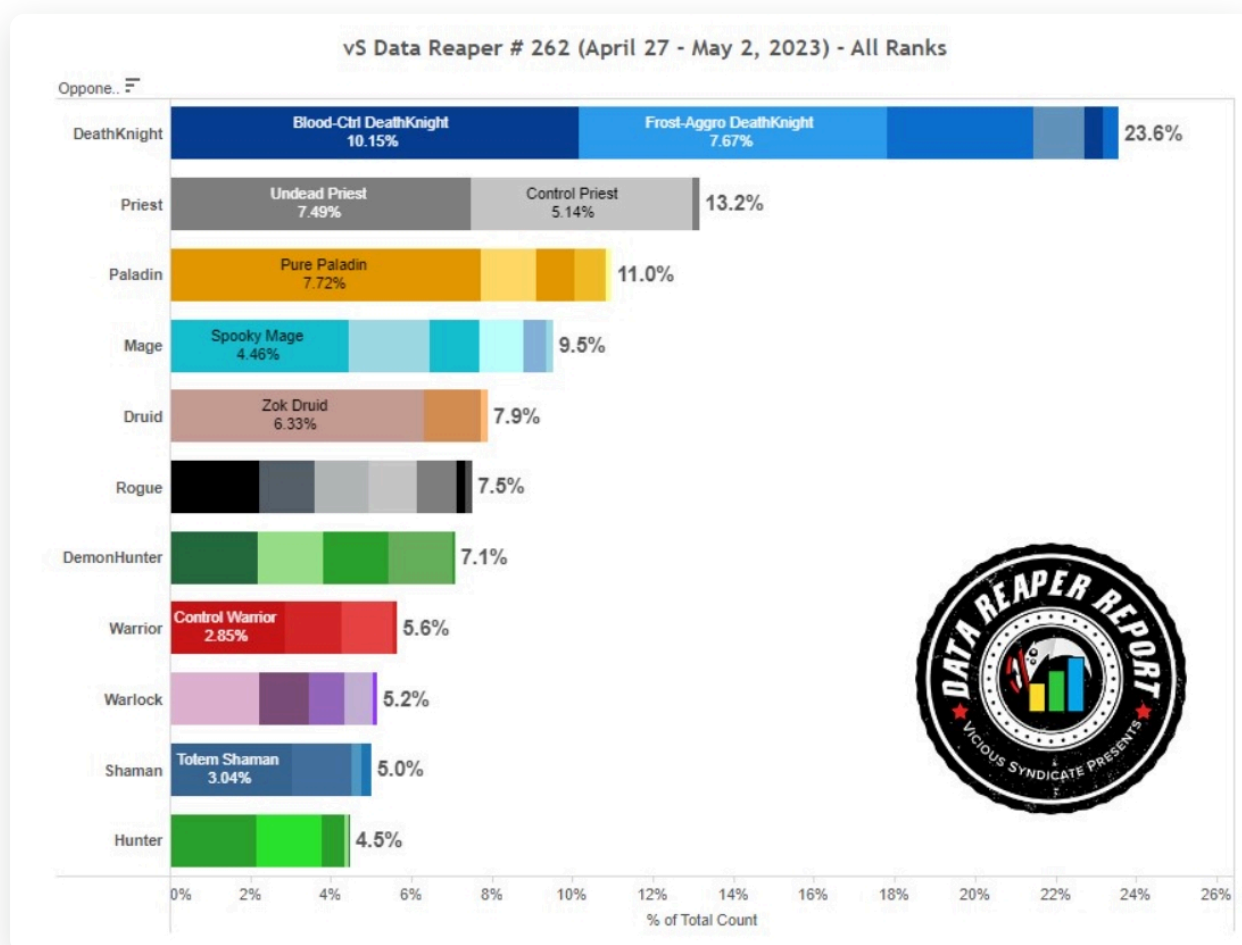
Платина	150,000
Бронза/ Серебро / Золото	398,000

• **Содержание мета-отчета:**

1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*
4. *Анализ силы архетипов*
5. *Анализ силы классов и актуальные колоды меты*
6. *Разрушители меты*

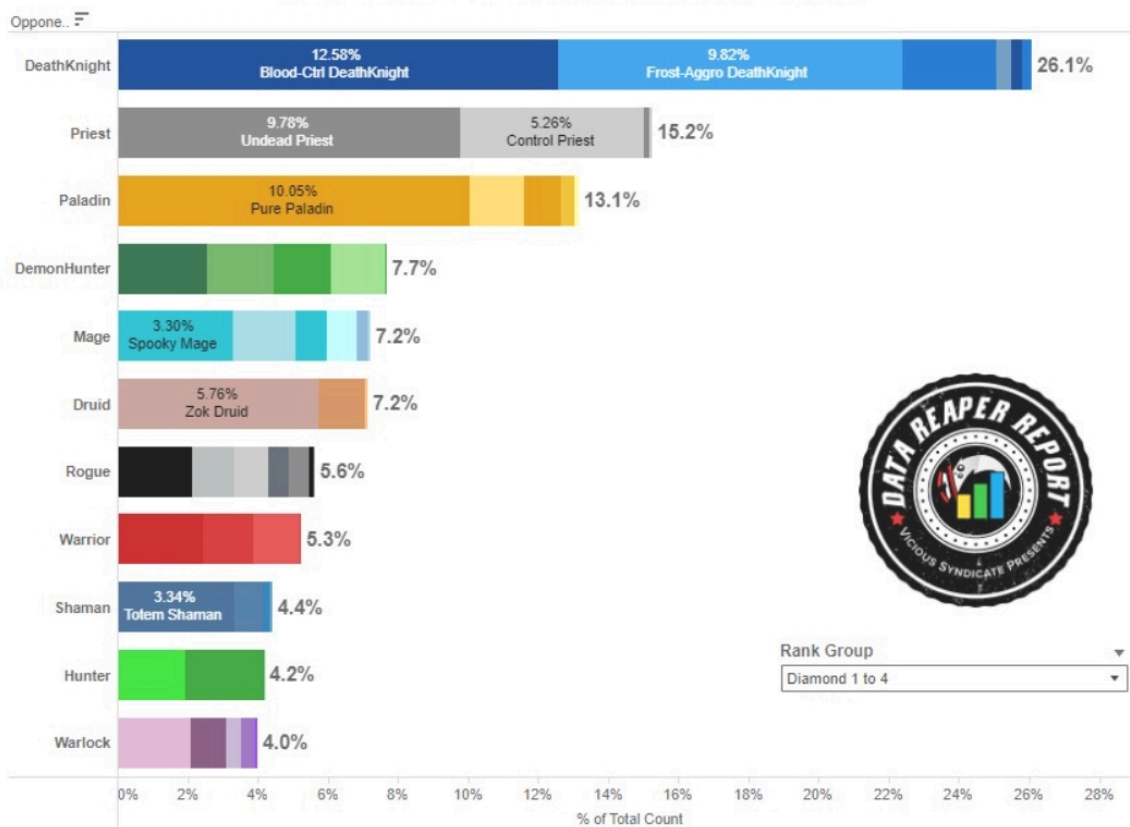


По всем рангам



В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

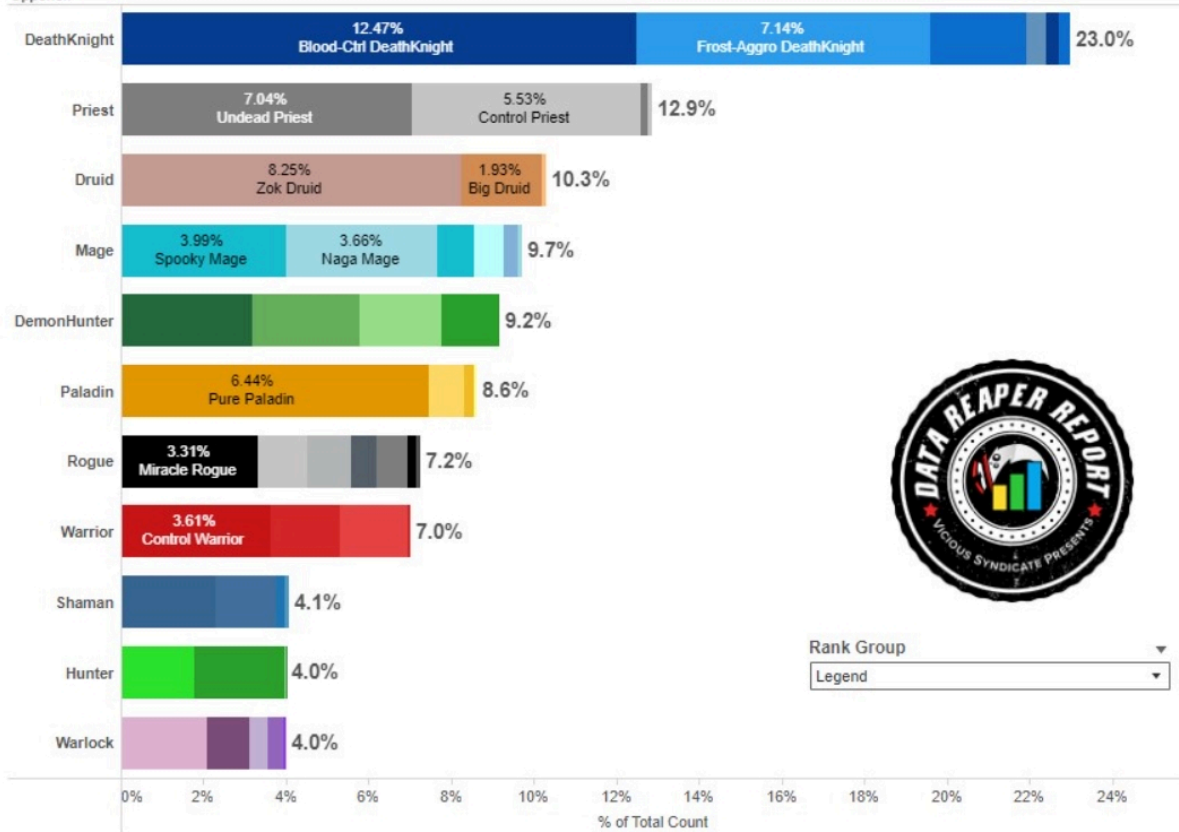
vs Data Reaper # 262 (April 27 - May 2, 2023) - By Ranks



В Легенде

vS Data Reaper # 262 (April 27 - May 2, 2023) - By Ranks

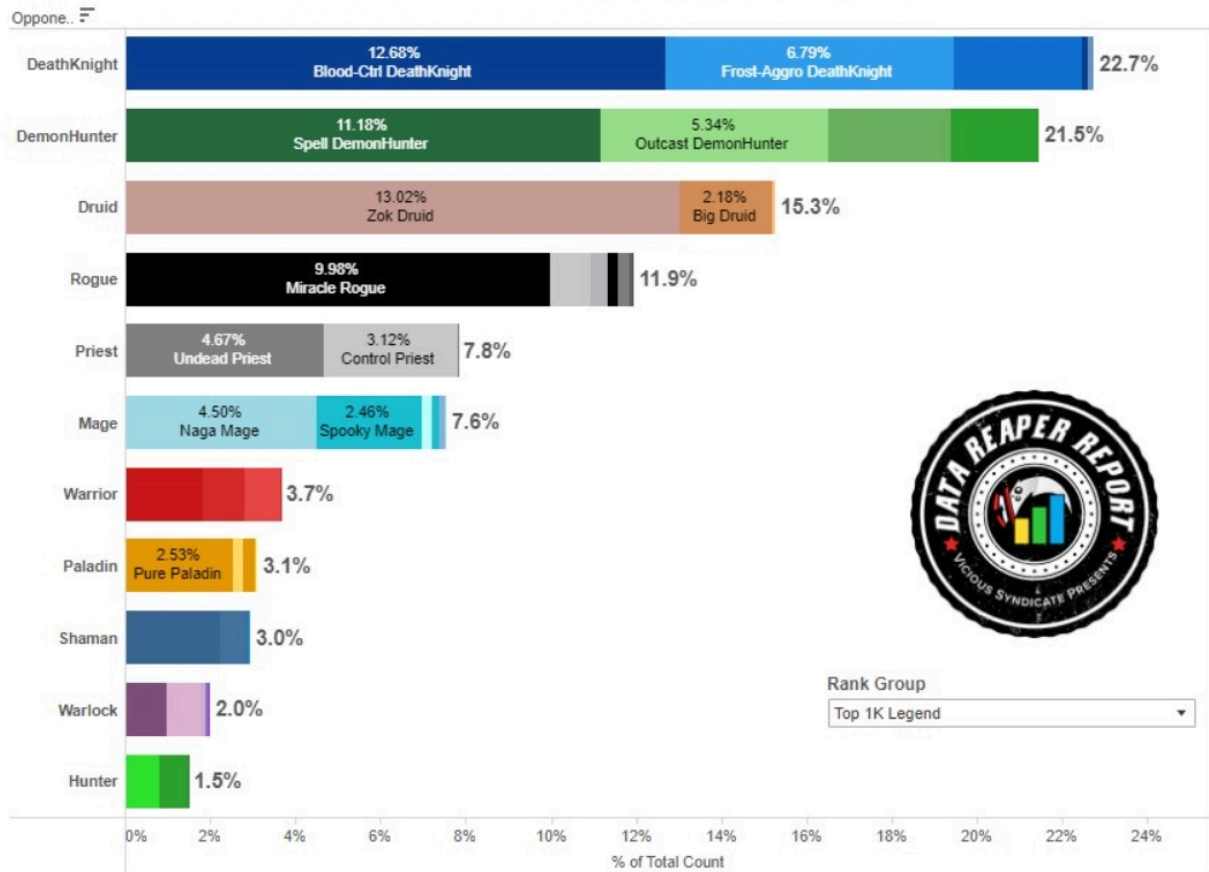
Oppone...



Rank Group Legend

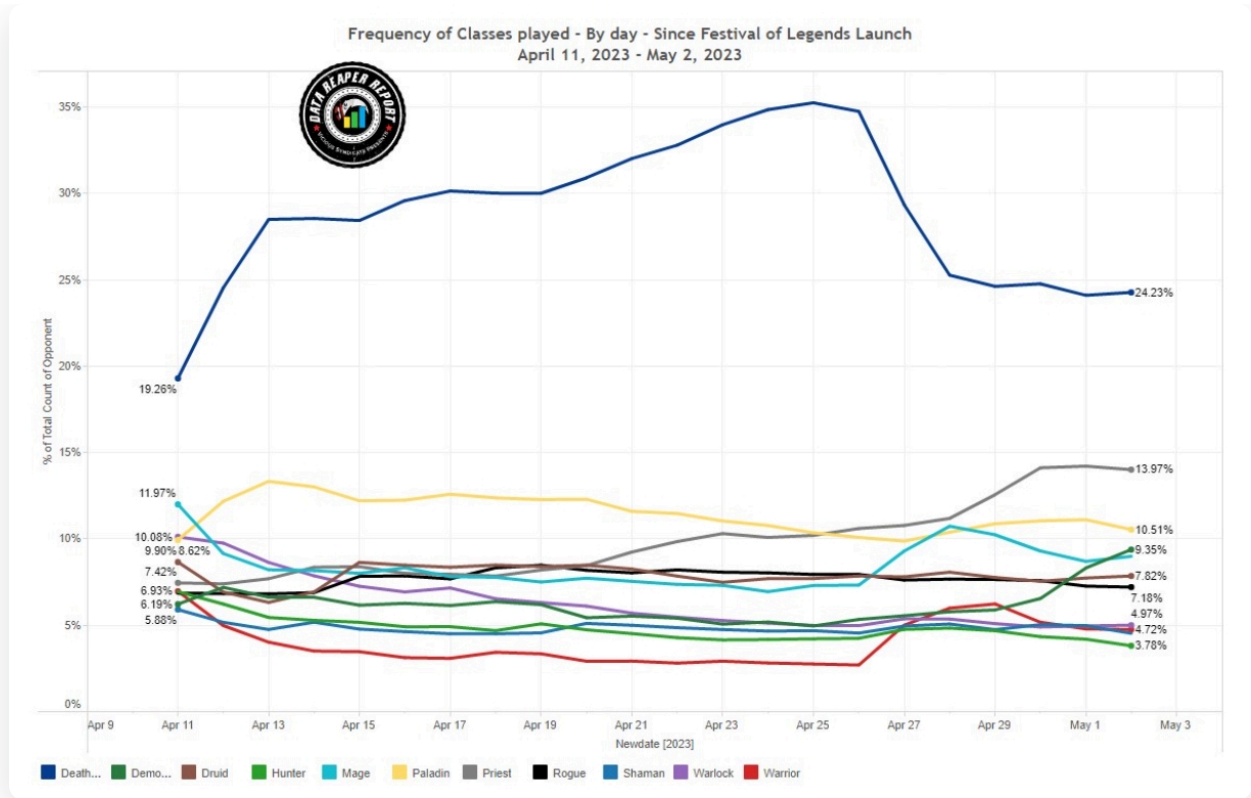
В топ-1000 Легенды

vS Data Reaper # 262 (April 27 - May 2, 2023) - By Ranks



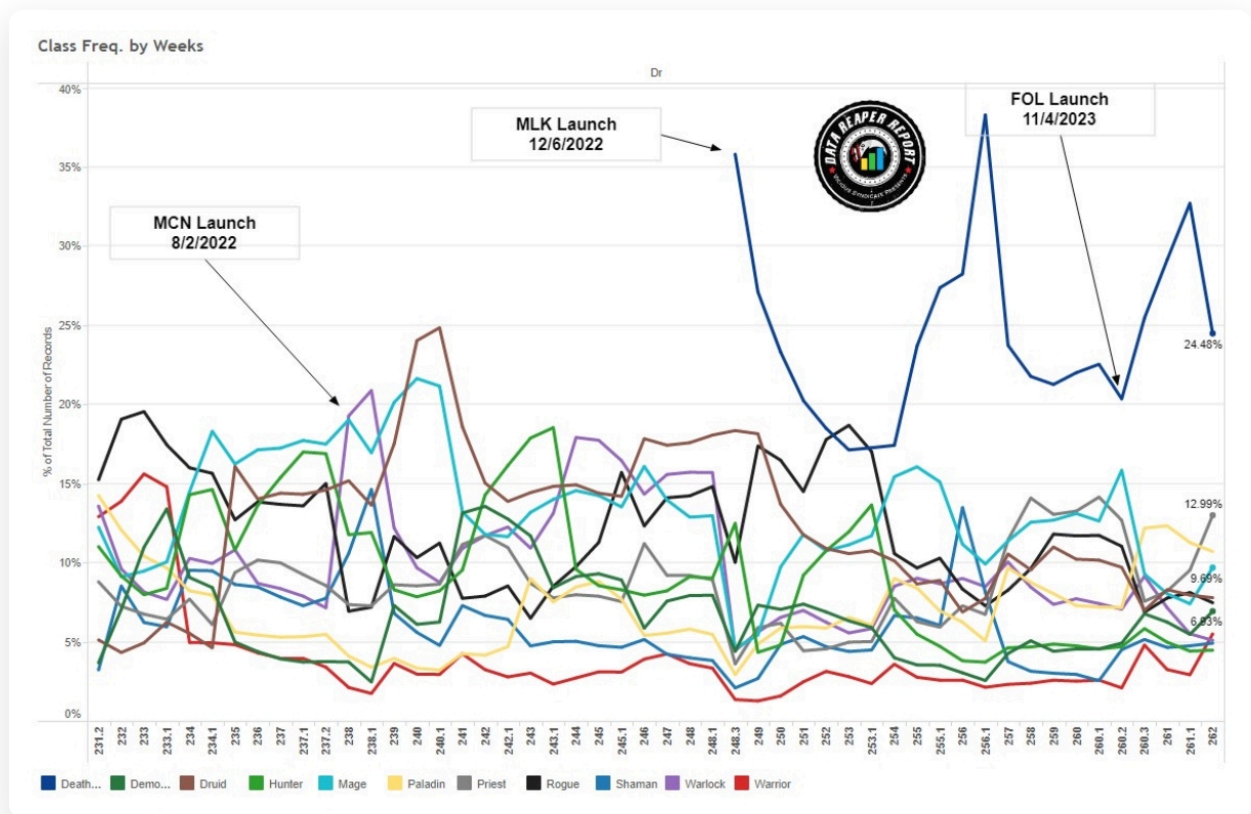
Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Марш Короля-лича

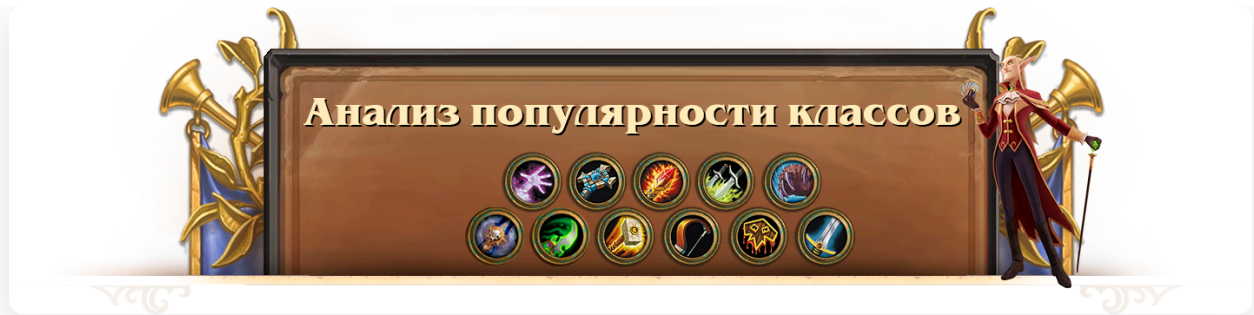
Популярность по дням



Следующий график показывает прогрессию популярности классов по неделям в течение календарного года

Популярность по неделям





Хоть **Рыцарь смерти** и остается самым популярным классом в игре, изменения баланса привели к существенному спаду его популярности на всех рангах. Всеми обожаемый ДК Крови по-прежнему встречается чаще всего, за ним идет уже не такой доминирующий Фрост ДК и завершает процессию небольшое число Анхоли ДК.



Охотник на демонов находится в процессе серьезных изменений. Спелл ДХ появился всего за пару дней до балансного патча и резко подскочил в популярности с того момента, заполнив собой мету топа Легенды вместе с комбинацией **Отряда скверндорай** и **Клейма греха**. Еще одна новая колода класса - это Биг ДХ, построенная вокруг Скверночешуйчатого пробудителя. Заметное присутствие сохраняет и Изгой ДХ, а вот Релик ДХ существенно сократился после внезапного появления Спелл ДХ.



Значительные перестановки происходят и у **Друида**. Поскольку **Зок Хмареклык** при поддержке **АнубРекана** играет более важную роль в более широком круге матч-апов, чем **Тони король пиратов**, который важен только в специфических встречах, основная колода класса теперь называется Зок Друид. Некоторые сборки архетипа не играют Тони совсем, и практически невозможно отделить их от остальных в статистике. Если противник не сыграл Тони в партии, совершенно неясно, был ли он у него в колоде или нет, поскольку в остальном колоды мало чем отличаются. У Зок Друида есть несколько вариаций, часть которых играет с **Озуматом**. Биг Друид - еще один новый архетип после патча, построенный вокруг баффнутого **Смертоцветного древня** и набора хрипов с **Гостем в маске** и **Сесилией Арденвельдской**.



Разбойник находится в беспорядке на низких рангах, однако строгая мета в топе Легенды заставляет игроков возвращаться к **Миракл Разбойнику**, который продолжает показывать многообещающие результаты, как и до обновления. При этом колода слегка видоизменяется.



Андед **Жрец** - еще одна старая колода, которая привлекает к себе все больше внимания на различных рангах. Спам сборки стали самыми востребованными после патча. Вероятно, это произошло из-за нерфов ДК Крови и Фрост ДК,

которые не давали развиваться вражеским столам. Контроль Жрец пытается освоиться в изменяющейся мете - у колоды очень много различных сборок.



Сирена Бича Злобы получила один из самых ярких баффов в обновлении, что привело к волне экспериментов с Нага **Магом**. Берн Скелет Маг склоняется к более медленному геймплею. Основные сборки теперь используют **Космические клавишные**, а некоторые - даже **КелТузада Неизбежного** и **Верховного магистра Роммата** в качестве финишеров.



Воин больше не самый малочисленный класс! Игроки стараются найти ключ к работоспособности его архетипов после такого количество баффов в последнем патче. Контроль Воин - очевидный фаворит среди игроков, и только потом идут Воин на исступлении и Гибрид Воин.



Чистый **Паладин** возвращается к старым привычкам: это снова популярный способ взять Легенду, которым никто не играет на высших рангах. В то же время архетип продолжает развиваться, и новые сборки наравне конкурируют с версиями первых дней обновления. Мех и Биг Паладины - редкие участники ладдера.



Сообщество быстро сбросило **Шамана** на перегрузке со счетов, т.к. колода снова стремительно исчезает после мимолетной вспышки интереса. Тотем Шаман - значимая колода, но с очень маленьким плейрейтом.



Не высок и интерес к **Чернокнижнику**. Большинство игроков жаждет увидеть в мете Биг Чернокнижника, но он не получил никакой поддержки в патче. При этом мало кого вдохновляет Бесолок, которому усилили карты на усталости.



Популярность **Охотника** возмутительно низка. Фейс Охотник не привлек к себе внимания, а усиленный Биг Бист Охотник никак не воспользовался шансом, данным ему в патче..

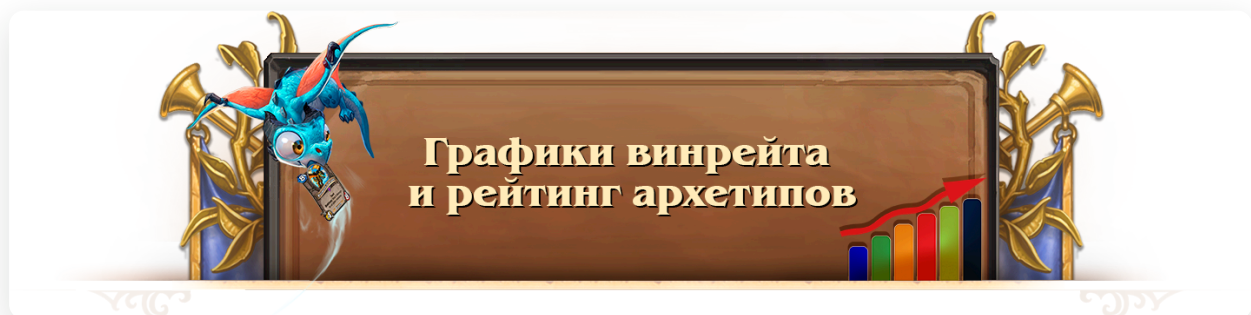


Диаграмма матч-апов

По всем рангам

Rank Group		Opponent / Opponent Deck																																				
All Ranks		▼																																				
		Blood-Ctrl Dea...	Frost-Aggro D...	Rainbow Deat...	Unholy-Aggro ...	Big DemonH...	Outcast Demo...	Relic DemonH...	Spell DemonH...	Big Druid	Zok Druid	Big-Beast Hun...	Face Hunter	Casino Mage	Mech Mage	Naga Mage	Spooky Mage	Big Paladin	Mech Paladin	Pure Paladin	Control Priest	Undead Priest	Miracle Rogue	Pirate Rogue	Secret Rogue	Thief Rogue	Overload Sha...	Totem Shaman	Chad Warlock	Curse-Imp Warl...	Imp Warlock	Control Warrior	Enrage Warrior	Menagerie Warr...				
Hero	Hero Deck 2																																					
DeathKnight	Blood-Ctrl Deat..	█																																				
	Frost-Aggro De..	█	█																																			
	Rainbow Death..	█	█	█																																		
	Unholy-Aggro D..	█			█																																	
DemonHunter	Big DemonHunt..					█																																
	Outcast Demon..						█																															
	Relic DemonHu..							█																														
	Spell DemonHu..								█																													
Druid	Big Druid									█																												
	Zok Druid										█																											
Hunter	Big-Beast Hunter											█																										
	Face Hunter												█																									
Mage	Casino Mage													█																								
	Mech Mage														█																							
	Naga Mage															█																						
	Spooky Mage																█																					
Paladin	Big Paladin																																					
	Mech Paladin																																					
	Pure Paladin																																					
Priest	Control Priest																																					
	Undead Priest																																					
Rogue	Miracle Rogue																																					
	Pirate Rogue																																					
	Secret Rogue																																					
	Thief Rogue																																					
Shaman	Overload Sham..																																					
	Totem Shaman																																					
Warlock	Chad Warlock																																					
	Curse-Imp Warl..																																					
	Imp Warlock																																					
Warrior	Control Warrior																																					
	Enrage Warrior																																					
	Menagerie Warr..																																					

Таблица % винрейта архетипов с распределением по тирам

vS Power Rankings DR # 262						
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Pure Paladin	55.89	100.0	51.7	75.8	
	Undead Priest	55.57	97.3	56.5	76.9	
	Unholy-Aggro DeathKni..	54.75	90.4	18.5	54.5	
	Face Hunter	54.68	89.8	14.2	52.0	
	Spell DemonHunter	54.62	89.2	25.4	57.3	
	Outcast DemonHunter	54.31	86.6	15.9	51.2	
	Big DemonHunter	54.17	85.4	11.0	48.2	
	Totem Shaman	53.13	76.6	18.3	47.4	
	Frost-Aggro DeathKnight	53.03	75.7	57.3	66.5	
	Mech Paladin	52.56	71.7	6.8	39.2	
Tier 2	Imp Warlock	51.67	64.1	8.4	36.3	
	Blood-Ctrl DeathKnight	51.65	64.0	100.0	82.0	
	Relic DemonHunter	51.53	63.0	21.1	42.0	
	Miracle Rogue	51.29	61.0	26.6	43.8	
	Big Druid	50.70	55.9	15.5	35.7	
Tier 3	Zok Druid	49.35	44.4	66.2	55.3	
	Control Priest	48.53	37.5	44.4	40.9	
	Mech Mage	48.32	35.8	5.6	20.7	
	Big-Beast Hunter	48.00	33.0	12.3	22.6	
	Pirate Rogue	47.91	32.3	8.4	20.3	
	Enrage Warrior	47.87	31.9	13.4	22.7	
	Secret Rogue	47.83	31.5	9.7	20.6	
	Menagerie Warrior	46.71	22.1	13.3	17.7	
	Chad Warlock	46.43	19.7	16.6	18.1	
	Spooky Mage	45.92	15.4	32.0	23.7	
Tier 4	Curse-Imp Warlock	44.49	3.2	2.8	3.0	
	Casino Mage	44.23	1.0	7.3	4.1	
	Thief Rogue	43.70	-3.5	4.9	0.7	
	Big Paladin	43.66	-3.8	8.2	2.2	
	Control Warrior	42.30	-15.4	29.0	6.8	
	Naga Mage	40.63	-29.5	29.4	-0.1	
	Rainbow DeathKnight	37.19	-58.7	3.9	-27.4	
	Overload Shaman	35.31	-74.7	11.8	-31.5	

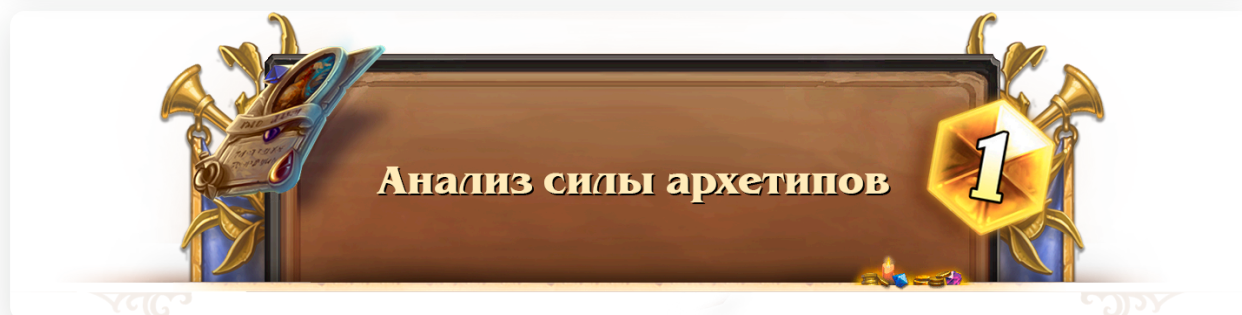
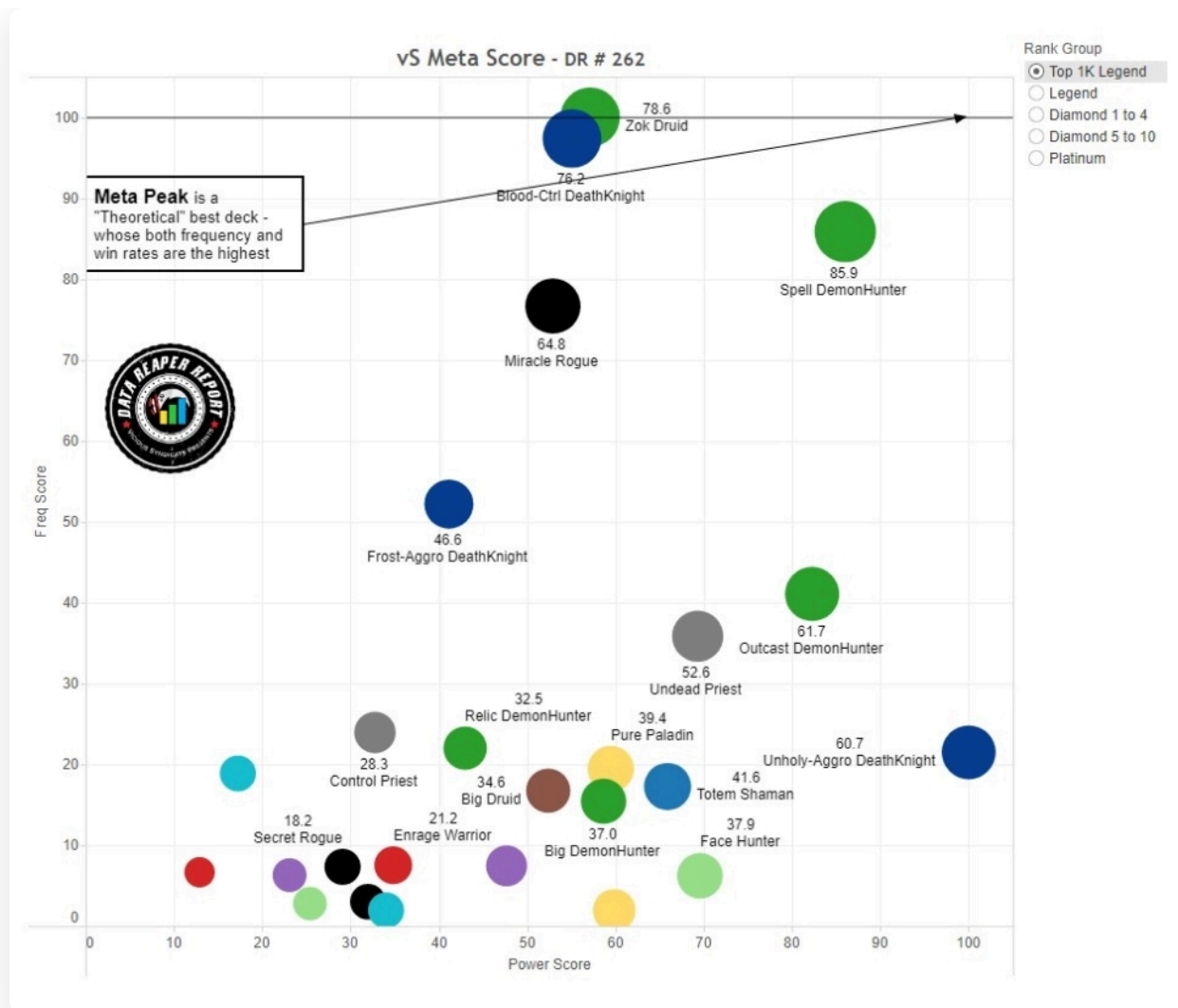
vS Power Rankings DR # 262						
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Unholy-Aggro DeathKni..	55.48	100.0	21.5	60.7	
	Spell DemonHunter	53.95	86.0	85.8	85.9	
	Outcast DemonHunter	53.54	82.3	41.0	61.7	
	Face Hunter	52.14	69.6	6.2	37.9	
	Undead Priest	52.12	69.3	35.8	52.6	
Tier 2	Totem Shaman	51.74	65.9	17.2	41.6	
	Mech Paladin	51.08	59.9	1.9	30.9	
	Pure Paladin	51.04	59.5	19.4	39.4	
	Big DemonHunter	50.95	58.6	15.4	37.0	
	Zok Druid	50.78	57.1	100.0	78.6	
	Blood-Ctrl DeathKnight	50.56	55.1	97.4	76.2	
Tier 3	Miracle Rogue	50.32	52.9	76.6	64.8	
	Big Druid	50.26	52.4	16.7	34.6	
	Imp Warlock	49.74	47.7	7.4	27.5	
	Relic DemonHunter	49.23	43.0	22.0	32.5	
	Frost-Aggro DeathKnight	49.03	41.1	52.2	46.6	
	Enrage Warrior	48.34	34.8	7.5	21.2	
	Mech Mage	48.25	34.0	1.9	18.0	
	Control Priest	48.11	32.8	23.9	28.3	
	Pirate Rogue	48.02	32.0	3.0	17.5	
	Secret Rogue	47.71	29.1	7.3	18.2	
Tier 4	Big-Beast Hunter	47.30	25.4	2.8	14.1	
	Chad Warlock	47.05	23.1	6.3	14.7	
	Spooky Mage	46.41	17.2	18.9	18.1	
	Menagerie Warrior	45.93	12.9	6.6	9.8	
	Casino Mage	43.63	-8.1	1.4	-3.4	
	Control Warrior	43.01	-13.8	14.0	0.1	
	Curse-Imp Warlock	42.98	-14.1	0.6	-6.8	
	Big Paladin	42.55	-18.0	1.9	-8.0	
	Thief Rogue	42.27	-20.5	0.4	-10.1	
	Naga Mage	40.09	-40.4	34.6	-2.9	
Tier 4	Rainbow DeathKnight	37.39	-65.1	0.9	-32.1	
	Overload Shaman	34.41	-92.3	4.6	-43.9	

Диаграмма Meta Score

vS Meta Score диаграмма отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

Чем выше и правее находится определенная колода, тем более мощной и нездоровой для меты она является. В правом верхнем углу графика показан теоретический король меты — максимально сильный и максимально популярный. Можно пронаблюдать, как близко к нему подобралась существующие архетипы.

Топ 1000 ранга Легенда



Новая статистика требует особого взгляда на некоторые характеристики, которые трудно заметить без глубокого изучения. В какой-то степени это справедливо для любой меты, однако особенно - для этой, поскольку она еще очень далека от того, чтобы стать устоявшейся.



Рыцарь смерти

Сразу после патча было непонятно, смогли ли нерфы как-то повлиять на Рыцаря смерти. Этот класс сохранил свою популярность и казался по-прежнему сильным. Тем не менее статистика показывает, что как Агро Фрост ДК, так и Контроль Рыцарь смерти Крови стали значительно слабее во многих ключевых матч-апах. Это ослабление было частично сглажено из-за присутствия в мете большого количества плохих колод. Но чем более оптимизированными будут становиться колоды противников, тем очевиднее будет, что обе эти колоды ощутили на себе влияние изменений баланса. В топе Легенды

мета всегда развивается быстрее, чем на других уровнях игры, и результаты с этого ранга уже достаточно драматичны.

Даже с учетом небольшого прироста винрейта из-за большого количества сырых колод, процент побед **Агро Фрост ДК** на большинстве ранговых промежутков снизился примерно на 2%. Скорее всего, это снижение будет продолжаться, из-за чего Фрост ДК покинет ряды лучших колод для взятия Легенды. Это по-прежнему неплохая и конкурентоспособная колода, но теперь далеко не самая лучшая. Теперь она даже не попадает в топ-5 лучших колод.

В топе Легенды на Агро Фрост ДК отрицательно повлияли не только правки баланса, но и естественное развитие меты. Рост популярности Спелл ДХ ужасно сказался на Артасе – из-за этого крайне сложного противника Фрост ДК упал в Тир-3! Кроме того, Тони Зок Друид стал активно наращивать броню для противодействия Спелл ДХ, из-за чего и Артасу стало сложнее играть против Малфуриона. С другими важными противниками - Изгой ДХ и Миракл Разбойником - тоже стало тяжелее справляться, так что вместо «лучшей колоды в игре» этот архетип стал «так себе колодой». Если Спелл ДХ станет популярным и на остальных рангах, дела у Агро Фрост ДК станут еще хуже.

Контроль Рыцарь смерти Крови еще сильнее пострадал от нерфов, чем его брат, и в ключевых матч-апах его процент побед упал примерно на 3%. На низких рангах теперь это просто относительно неплохая колода, которая, вероятно, будет и дальше терять свои позиции. А вот в топе Легенды Спелл ДХ стал спасением для Артаса, потому что этот матч-ап для него выгоден. Благодаря этому ДК Крови удержался в Тир-2, но его процент побед постепенно стремится к 50%, потому что большинство метовых колод в состоянии переиграть Рыцаря смерти.

Как ни удивительно, но лучшая колода этого класса является и самой непопулярной. **Анхоли ДК** должен быть на голову впереди двух других архетипов. Хотя этот архетип и был понерфлен наряду с остальными, он не так сильно полагается на эффекты раскопок. Кроме того, ему на руку ослабление Фрост и Блад ДК, потому что эти два архетипа были его наиболее сложными противниками. Из всех других колод лишь Контроль Жрец может стабильно переиграть Анхоли ДК. Он не боится ни Спелл ДХ, ни Тони Зок Друида, поэтому в топе Легенды этот архетип показывает просто невероятные результаты.

Анхоли ДК не кажется серьезной угрозой для меты. Скорее всего, его результаты ухудшатся с ростом его популярности. Впрочем, эта колода все равно останется довольно сильной и, возможно, даже окажется полезной для других архетипов своего класса, ведь они будут выступать в качестве главного сдерживающего фактора для Анхоли ДК. Сейчас многие колоды отказываются от карт с массовыми зачистками, потому что они не так актуальны в нынешней мете, что и позволяет этому агрессивному архетипу быть настолько успешным – пока им играют мало.

Стоит отметить сложность задачи, которая стояла перед разработчиками. Им удалось немного ослабить Фрост и Блад ДК, не делая их совершенно неиграбельными. Единственным неудачным стечением обстоятельств оказался рост численности Спелл ДХ прямо перед патчем.



Охотник на демонов

Взлет **Спелл ДХ** кажется неудачным событием, потому что эта колода выглядит весьма опасной. Она просто уничтожает значительное количество других архетипов. Главный способ противостоять Иллидану – набрать значительное количество очков жизни или брони, что могут сделать лишь Тони Зок Друид или Контроль Рыцарь смерти Крови. Как ни странно, успешен против Спелл ДХ и Мех Паладин. Возможно, Скелет Маг и Анхоли ДК тоже смогут совладать с Иллиданом после оптимизации своих сборок. Остается надеяться, что и другие колоды смогут повысить свои шансы в этом матч-апе, потому что самому Спелл ДХ меняться уже некуда. Если же на Иллидана не найдется управа, то игрокам в топе Легенды придется несладко. Да и на более низких рангах эта колода показывает отличные результаты. В теории, ничто не останавливает ее от захвата всего ладдера.

Биг ДХ стал главной сенсацией меты. В какой-то момент казалось, что это лучшая колода в игре. С ростом популярности ее успехи стали более скромными, но распределение матч-апов Биг ДХ все равно остается весьма благоприятным. Против Спелл ДХ этому архетипу приходится несладко, поэтому в топе Легенды он слабеет. Тем не менее, это одна из лучших колод для взятия Легенды (к примеру, она лучше, чем Фрост Агро ДК).

Изгой ДХ наверняка вышел бы из-под контроля, если бы нерфы Рыцаря смерти были более серьезными. Этот архетип силен во всем ладдере, но в особенности хорошо себя он чувствует в топе Легенды, потому что Друиды для него – легкая добыча. Самыми сложными противниками для Изгой ДХ оказались Рыцари Смерти, а также другие колоды его же класса. Релик ДХ легко справлялся с Изгой ДХ, а для Спелл ДХ эта встреча еще более благоприятна.

Релик ДХ был почти полностью замещен Спелл ДХ. При встрече этих двух архетипов Релик ДХ практически всегда проигрывает, потому что ему очень сложно продавить своего противника до того, как он разыграет **Клеймо греха**. У Тони Зок Друида тоже выиграть нелегко, поэтому нет особых причин играть именно этой колодой. Снижение ее популярности легко объяснимо, но, если два вышеупомянутых противника будут редко встречаться, Релик ДХ может показывать неплохие результаты.



Друид

Тони Зок Друид встречается, в основном, в топе Легенды. Его успешность обусловлена большим количеством благоприятных противников в лице медленных колод. К тому же, на этом ранге игроки редко играют наиболее успешными против Друида архетипами (хотя их довольно много). Тони Зок Друид лучше всех справляется со Спелл ДХ, что и является основной причиной роста его популярности. А вот на пути к Легенде кажется, что этой колодой совершенно невозможно выиграть, потому что большое количество агрессивных колод не оставляют шансов Зок Друиду, и на этом ранге он попадет лишь в Тир-4. В общем, разброс матч-апов у этой колоды крайне полярный.

Биг Друид лучше подходит для взятия рангов, потому что он увереннее чувствует себя при встрече с более быстрыми противниками. Во всем ладдере эта колода находится в Тир-2, и лишь в топе Легенды ее обходит Тони Зок Друид. Это вызвано тем, что Биг Друид проигрывает как при встрече со Спелл ДХ, так и с другим архетипом своего класса.



Разбойник

Миракл Разбойник стал еще одной жертвой Спелл ДХ. Это сложный матч-ап, из-за чего Валира не смогла удержаться в Тир-1. Оптимизация колоды может немного помочь, но не надейтесь на серьезный успех, если вы постоянно будете сталкиваться с Иллиданом. В общем и целом, можно сказать, что у этого архетипа довольно сбалансированный разброс матч-апов, у него есть свои сильные и слабые стороны.

Секрет Разбойник выступает гораздо хуже своего собрата. Правки баланса и изменения меты пагубно сказались на нем, потому что его наиболее выгодным противником был Контроль Рыцарь смерти Крови. **Гибрид Разбойник** встречается редко, но он может показать неплохие результаты, если игроки им заинтересуются.



Жрец

Андед Жрец – одна из лучших колод на текущий момент. Прекрасный выбор для ладдера. Этот архетип не боится других популярных колод, кроме Изгой ДХ и Спелл ДХ. Сборка с большим количеством существ показывает отличные результаты, пользуясь тем, что многие колоды сейчас не подготовлены к встрече с агрессивным противником.

Контроль Жрец выглядел многообещающе сразу после патча, но со временем ситуация для него ухудшилась. Поначалу казалось, что этот архетип может противостоять Спелл ДХ благодаря исцелению, но, похоже, этот матч-ап остается неблагоприятным, что бы Андуин не предпринимал. Охотники на демонов очень быстро поняли, как надо играть при встрече со Жрецом, и теперь практически всегда выигрывают в этом противостоянии. Добавьте сюда популярность Тони Зок Друида, и окажется, что Контроль Жрец попадает лишь в Тир-3. Рост популярности Анхоли ДК, возможно, пошел бы на руку Андуину, ведь он лучше остальных справляется с этой агрессивной колодой. Также он переигрывает Миракл Разбойника и Блад ДК.



Маг

Благодаря баффу **Сирены Бича Злобы** процент побед **Нара Мага** вырос примерно на 10%. Но есть нюанс – до он составлял около 30%, так что играть им по-прежнему невозможно.

Мех Маг показывает посредственные результаты, а **Берн Скелет Маг** находится примерно в Тир-4. Но можно ли поставить на Джайне крест? Ничего подобного. Улучшенная сборка Скелет Мага вполне может достичь Тир-2. Главной проблемой этого архетипа является большое количество слабых сборок. В колодах мага жадность себя не оправдывает.



Воин

Все архетипы Воина очень сырые, поэтому нельзя судить об их силе по текущей статистике. **Воин на исступлении** с легкостью может попасть в Тир-2 после очевидной оптимизации. **Гибрид Воин** метит в Тир-3. Этого может быть недостаточно, чтобы привлечь интерес игроков, но все же это гораздо лучший результат, чем до патча.

Контроль Воин – наименее оптимизированный архетип из всех. Возможно, его лучшая сборка даже сможет попасть в Тир-3, хотя более реалистичным прогнозом является

верхушка Тир-4. Очевидно, что этого недостаточно, но все же дела Гарроша значительно улучшились. Стоит напомнить, что ранее процент побед этого архетипа составлял около 30%.



Паладин

Чистый Паладин обречен на успех в несформировавшейся мете. Это самая результативная колода на всех рангах, кроме топа Легенды. Впрочем, на следующей неделе ситуация может быстро измениться. Судя по текущим тенденциям развития меты, Чистый Паладин утратит свое лидерство на всех рангах выше Платины. В Алмазе он, возможно, даже не будет попадать в топ-5 колод. Многие колоды улучшают свои сборки, а вот Утер остановился в своем развитии. Единственное, что может спасти его от падения – оптимизация колоды, и есть шансы, что она все-таки возможна.

Мех Паладин хуже Чистого Паладина, но в топе Легенды он показывает лучшие результаты. Это вызвано тем, что Мех Паладин – одна из немногих колод, которая успешна как против Спелл ДХ, так и против Тони Зок Друида. Сомнительно, что на самом высоком ранге игроки начнут играть Мех Паладином, но этот архетип все же достоин упоминания.



Шаман

Тотем Шаман довольно силен, хоть и не особо популярен. Впрочем, разброс матч-апов этого архетипа довольно полярен. Тотем Шаман во многом похож на Чистого Паладина тем, что он отлично играет против пассивных колод, например, Друида, и плохо справляется с противниками, которые захватывают игровой стол быстрее него или же имеют доступ к множеству зачисток и способов затянуть партию. Этой колодой можно достичь отличных результатов.

Шаман на перегрузке кажется полным провалом. Баффы не помогли этому архетипу, потому что у него нет внятного условия победы. На данный момент это просто кучка карт, собранных вместе без какой-либо ясной цели.



Чернокнижник

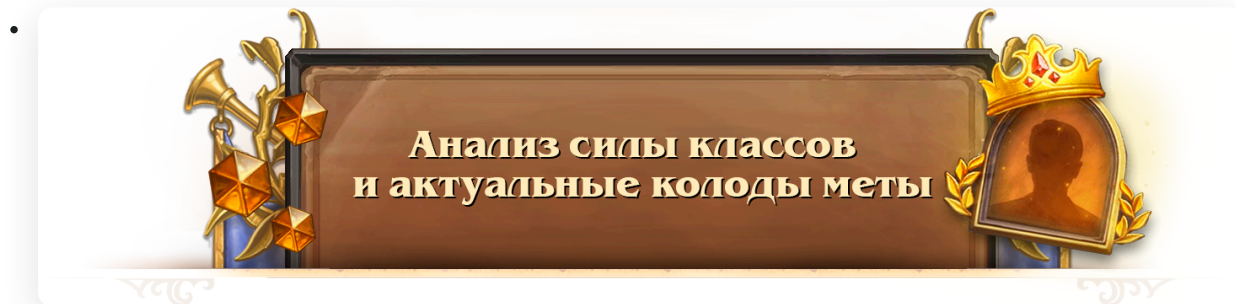
Бесолок выглядит вполне неплохо. Его винрейт держится около 50%. Проблема этого архетипа в том, что Спелл ДХ его прямо-таки уничтожает, так что перспективы следующей недели весьма туманны. Биг Чернокнижник довольно-таки плох, и можно сказать, что дела у класса сейчас идут не очень хорошо.



Охотник



Охотником играют редко, что совсем не вяжется с его результатами. **Фейс Хант** может оказаться самой недооцененной колодой меты, ведь он достигает Тир-1 на всех рангах. Рексар с легкостью расправляется с Друидами и неплохо сражается против Спелл ДХ. Этот архетип во многом похож на Анхоли ДК. Он не так силен, потому что он не так активно занимает стол, но зато он может нанести урон и из руки, что позволяет Охотнику добить противника даже после потери игрового поля. Фейс Охотник в состоянии улучшить свою сборку, и очень интересно, выдержит ли он проверку временем после стабилизации меты.

Для **Биг Бист Охотника** баффов в патче оказалось недостаточно. Гибридные сборки, возможно, смогут достичь Тир-2. Не гонитесь за **Большими мечтами**, иначе они превратятся в Большие кошмары.

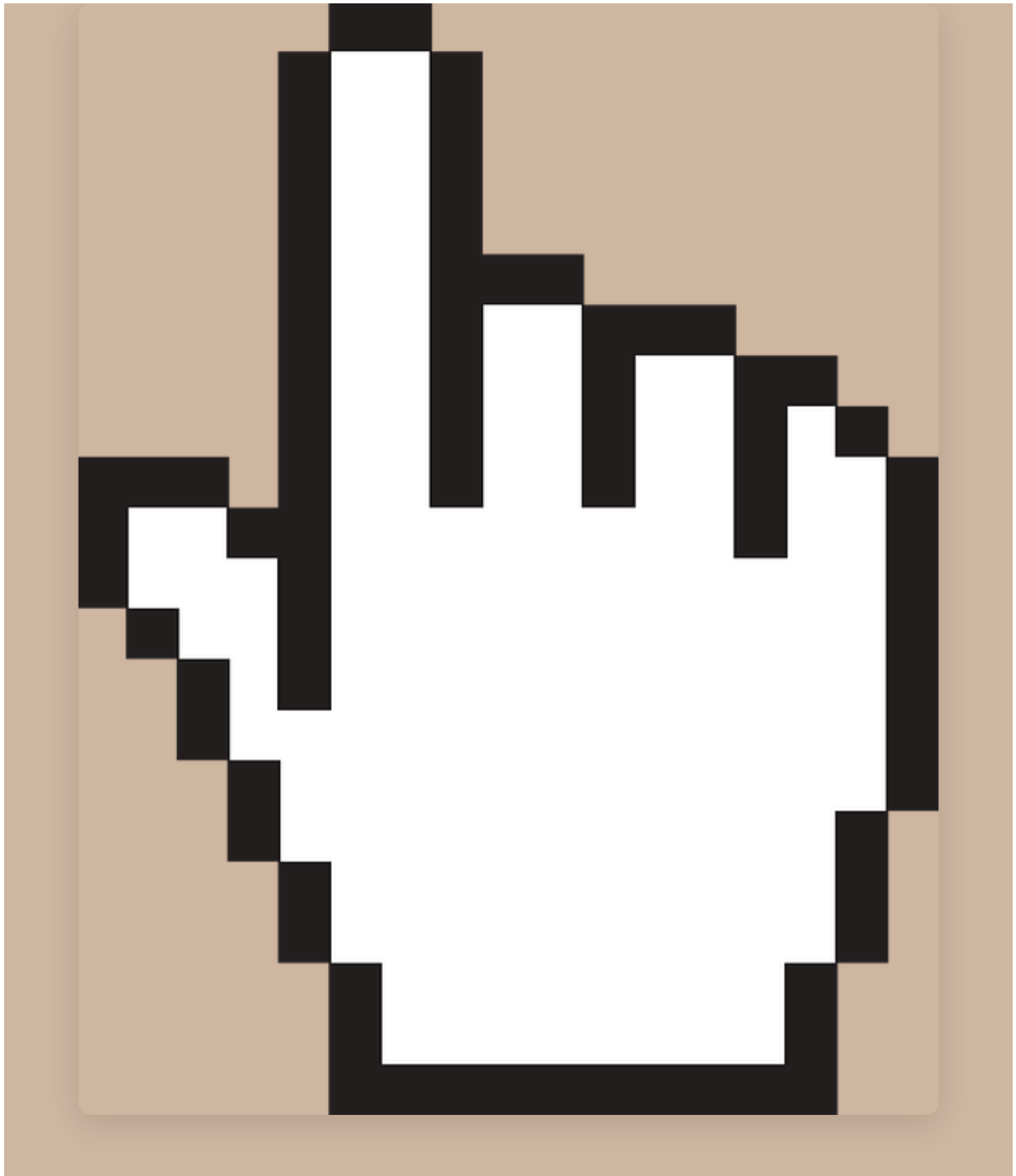


- Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Жрец | Шаман | Охотник**

- Охотник на демонов | Маг | Чернокнижник | Рыцарь смерти**

- 1.   2. Чтобы скопировать код колоды в буфер обмена, нажмите на эту иконку под нужной колодой.





Анхоли Агро Рыцарь смерти - лучшая стратегия класса. **Буйная фанатка** выпала из обоймы, поэтому в колоде теперь появились **Звукорежиссер Поззик** и одна копия **Изголодавшегося шута**. Поззик стал появляться совсем недавно и выглядит вполне неплохо. Шут дает колоде перезарядку для контроль матч-апов. Некоторые сборки продвигают небольшой пак мурлоков, однако на первый взгляд он не очень хорош.

Балансные изменения практически не повлияли на выбор карт для **Рыцаря смерти Крови**. Колода может использовать **Грязную крысу**, чтобы насолить Друидам. **Слияние из глубин** или **Кричащая банши** могут уступить ей место. На первый взгляд отказ от

банши - сумасшедшая идея, однако карта очень слаба против Охотников на демонов, которые очень популярны там, где популярен и Друид.

Фрост Агро ДК стал заметно слабее в целом, хотя колода по-прежнему сильна на пути к Легенде. **Буйная фанатка** стала хуже, однако не настолько же, насколько в Анхоли ДК. Основная дилемма колоды - **Асталор Кровавая Клятва** или вторая **Мощь Менетила**. Все зависит от числа ДК Крови на вашем ранге. Обычно первая копия **Мощи Менетила** намного лучше Асталора, однако вторая часто вызывает недостаток трупов, из-за чего и слабее.

- Колоды Рыцаря смерти

-  **ДК Крови**

-  **Фрост Агро ДК**

-  **Анхоли ДК**


[назад к выбору класса](#)

-  **ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ**

Спелл Охотник на демонов может стать самой доминирующей колодой в игре. Архетип полностью посвятил себя забрасыванию оппонента уроном и обладает неплохими инструментами для сдерживания агрессии. Основной совет при игре за него - старайтесь избегать растрачивания взрывного урона для уничтожения существ. Большое количество существ легко зачистить комбинацией **Чародейки Луносвета** и **Высвобождения Скверны**, а отдельные крупные угрозы - отличная цель для **Клейма греха**. **Клеймо греха** + **Отряд скверндорай** - комбинация, которая токсична как никогда и, вероятно, скоро будет понерфлена. Даже за 2 маны **Клеймо греха** все еще чрезвычайно сильно.

Горячий совет для составления колоды: берите две копии **Удара Хаоса** и сбросьте **Пиршество душ**. Карта в целом не очень хороша, а в колоде и так достаточно самостоятельного добора. **Удар Хаоса** - надежный перебор, который также добавляет урона в общую копилку (любая толика важна). Еще вы можете заменить **Фелерина Забытого** на **Бранящегося сержанта**, чтобы помочь **Леди Стэно** в медленных матч-апах, однако Фелерин в целом невероятно хорош.

Изгой Охотник на демонов принимает интересные решения после нерфа **Буйной фанатки**. Комбинация с **Леди Стэно** теперь выглядит очень плохо, из-за чего может быть разумно вообще отказаться от нее. Это подкрепляется даже статистикой. Проблема заключается в том, что от **Леди Стэно** зависят и другие карты - **Хищничество** и **Уничтожение улик**, поэтому окончательное решение пока сделать не получается. **Заводчик крылобегов** показывает себя более чем сносно - пока что в сборке лежит



только одна копия. Если колоду покинет **Леди Стэно** и ее “прислужники”, то **Заводчик крылобегов** может сыграть более важную роль для архетипа.



Биг Охотник на демонов - еще одна сильная стратегия класса. Изначально архетип привлек к себе внимание благодаря тестам, которые проводил Kibler. WorldEight внес в него ряд важных изменений, таких как **Уничтожение улик**, после чего колода выстрелила. Представленная сборка самая популярная на данный момент и, судя по всему, самая эффективная. Колода полагается на ранний добор Скверночешуйчатого пробудителя, из-за чего игроки стали отказываться от других наг ради **Крушащего карателя**, который добирает пробудителя. Однако идея оказалась безуспешной, поскольку **Леди Стэно**, **Страж сокровищ** и **Хищничество** - хороший набор карт (Асталор в данном случае всего лишь не самый нужный филлер). **Страж сокровищ** стабильно показывает себя на 3-м ходу и помогает сгладит кривую к выходу **Крикуньи Скверны**, в то время как **Леди Стэно** и **Хищничество** отлично борются за стол.


Если же вы предпочитаете альтернативный подход, то обратите внимание на **Удар Хаоса** вместо **Обжигающего жара**, т.к. последний очень слаб и может быть причиной, по которой сборка с карателем так плоха. **Удар Хаоса** - это перебор и активатор для Скверночешуйчатого пробудителя по кривой маны. **Пронзающий взгляд** и **Непостижимые глубины** неплохи, однако игроки неправильно используют глубины. Не оставляйте карту на муллигане! Она нужна для того, чтобы получить в руку **Чародеек Луносвета** в лейтгейме. Карта ничего не делает на 3-м ходу - в этот момент можно сделать много других более полезных ходов. Намного важнее найти и активировать Скверночешуйчатого пробудителя или **Крушащего карателя**.

Релик Охотник на демонов слегка потерял присутствие в мете, но все еще очень хорош, если использовать корректную сборку. Колоде нужно играть жадно и лучше отказаться от **Обжигающего жара**. Из-за заметного спада ДК Крови **Фотограф Физзл** стал бесполезным. Намного сильнее с точки зрения выгоды показывает себя **Королева Азшара**. **Леди Стэно** и **Буйная фанатка** все еще хороши в этом архетипе из-за удешевления Реликвии измерений.

Колоды ДХ










-  **Спелл Охотник на демонов**

-  **Изгой Охотник на демонов**

-  **Биг Охотник на демонов**

-  **Биг Охотник на демонов (альтернативная версия)**

-  **Релик Охотник на демонов**




- Составление **Зок Друида** - очень интересный процесс. К колоде есть несколько разных подходов, каждый из которых актуален на своем ранге.
- Впервые **Музыкальный менеджер Е.Т.С.** стал важным элементом колоды - с ним надежнее становится **АнубРекан**. Игроки стали понимать, что для **Летнего дитя цветов** в колоде должно быть не более 5 целей. К примеру, сборка с **Отвязным металлистом** прячет в **Е.Т.С.** **Тюремщика**. Так у нее появляется больше шансов найти комбинацию **АнубРекан + Зок Хмареклык**, которая является основным способом победы в большинстве матч-апов. **Е.Т.С.** также позволяет положить в колоду **Безумного алхимика**, чтобы убить оппонента одной из провокаций Зока, или **Удушающую звезду** против Зока оппонента. Сборка с **Отвязным металлистом** лучше всего подойдет для игры вне Легенды.
- Версия с **Озуматом** предлагает альтернативный способ зачистки стола, из-за чего она лучше всего справляется с агро колодами. **Взрывоопасная овца**, которую можно получить Умиротворяющим трубачом, отлично комбинируется с **Лесным лабиринтом** для нанесения AoE на 4 ед. урона. Выход **Озумата** по кривой маны с моментальной активацией хрипа областью - очень мощный ход, который особенно полезен против **Тюремщика** в зеркальном матч-апе. Интересно то, что ладдерные версии **Озумат Зок Друида** не играют комбинацию с Тони королем пиратов, что существенно ослабляет его в зеркальных встречах. Нет причин игнорировать эту комбинацию, да и уместить ее в сборке нетрудно. **Тюремщика** можно убрать в **Е.Т.С.**, чтобы сохранить лимит в 5 существ для **Летнего дитя цветов**.
- Последняя вариация рекомендуется для топа Легенды. Она пропускает зачистки стола, из-за чего плохо противостоит давлению существ. Вместо этого ее фокус падает на броню, чтобы пережить натиск **Спелл ДХ**. **Хитиновый панцирь** играет важную роль в колоде, а еще больше брони дает **Жукомантия**, спрятанная в **Е.Т.С.** Поскольку здесь нет ни **Озумата**, ни **Отвязного металлиста**, **Тюремщик** находится в основной части колоды среди существ за 6+ маны.
- Асталор Кровавая Клятва - важная часть любой из трех сборок. Ни в коем случае не отказывайтесь от него.
- В Стандарте также появился **Биг Друид**, и благодаря своим взрывным ходам на подступах к Легенде он выглядит даже лучше, чем Зок Друид. Сборка стала популярна благодаря Jambre, а ее эффективность легла на плечи баффнутого **Смертоцветного древня**, который очень силен в комбинации с **Лесным лабиринтом** и **Гостем в маске**. Единственное изменение в представленной версии - это появление второй копии отличного **Круга барабанов** вместо одного менее полезного **Лунного затмения**.
- Колоды Друида

-  **Тони Зок Друид с Е.Т.С.**
 → 
-  **Тони Зок Друид с Озуматом**
 → 
-  **Тони Зок Друид с Хитиновым панцирем**
 → 
-  **Биг Друид**
 → 

[назад к выбору класса](#)










Основная цель **Миракл Разбойника** в новой мете - это улучшить встречу с Охотником на демонов. Для этого ему необходимо еще лучше давить существами со стола. **Звукорежиссер Поззик** - неплохая карта в колоде, но особенно полезной оказывается **Неофитка культа** - отличное решение против Спелл ДХ. Удаление **Мага крови Талноса** и **Веера клинков** - часть распространенной тенденции по удалению AoE из сборок до тех рангов, где еще не встречается слишком много агро колод.

Секрет Разбойник экспериментирует с **МС Блескотроном** в качестве активатора Асталора. Карта подает неплохие надежды. У Секрет Разбойника нет той критической массы угроз, которой обладает Миракл Разбойник, поэтому он сильнее рассчитывает на Асталора как финишера. Как и до патча, наиболее ценными оказываются секреты, которые влияют на игровой стол. **Обман смерти** и **Двойная игра** - ловушки для архетипа.

Гибрид Разбойник не так плох, хоть и имеет мало статистики, и вместе с тем колоду можно существенно усовершенствовать. Было бы интересно увидеть, как в ней покажет себя **Горлок-разоритель**, который в целом хорош в гибрид колодах, поскольку помогает найти **Гибрид-оркестр** и его активаторы. Очень ценными оказываются карты на отварах, а **Зельевар** хорош даже без типа существ. **Шаг сквозь тень** и **Брейкданс** выглядят слабо, как и, к удивлению, **Зиллиакс** с **МС Блескотроном**.

Колоды Разбойника

-  **Миракл Разбойник**
 → 
-  **Секрет Разбойник**
 → 
-  **Гибрид Разбойник**
 → 

[назад к выбору класса](#)



Спам сборка **Андед Жреца** вышла на первый план и стала его лучшей версией. Нерф Фрост и Блад ДК явно подтолкнул архетип к игре вширь и присутствию на столе. У колоды есть несколько альтернативных карт, но ни одна из них не выглядит лучше текущих. **Метатель костей**, самая очевидная замена, все равно остается в тени **Слияния из глубин** и **Пожирателя разума**.

Несколько изменений претерпел **Контроль Жрец** - теперь у него есть более проактивные ходы в ранней игре. **Телепатка** и **Пожиратель разума** расширяет список целей для **Собора искупления**, а также помогает активировать **Нерубского визиря**. Также в жадной мете топа Легенды, где Контроль Жрец более актуален, неплохо показывает себя **Аудиоусилитель**. Колоде не стоит отказываться от лишних финишеров, поэтому сильные **Асталор Кровавая Клятва** и **Королева Азшара** по-прежнему здесь. Альтернативная сборка колоды реализует больше инструментов для выживания, таких как **Торговец доспехами** и **Жрица Ярости Солнца**, однако потенциальное снижение числа Фрост ДК может ослабить такой подход на следующей неделе. Сначала стоит понаблюдать за тем, как архетип приживется к засилью Спелл ДХ, если это возможно.

Колоды Жреца

-  **Андед Жрец**
 → 
-  **Контроль Жрец**
 → 

[назад к выбору класса](#)



Не списывайте **Скелет Мага** со счетов из-за его плохой статистики. Колода более чем конкурентоспособна, если ее правильно собрать. Сборка, которая была предложена перед патчем (ранее была переведена как Агро), с **Вексалиусом** и **Чародейскими стрелами** подает высокие надежды. Однако статистики по **Вексалиусу** по-прежнему очень мало. Многие игроки нашли место для **Асталора Кровавая Клятва** и **Огненного гейзера**, однако Асталор не делает ничего особенного.

Жадные сборки с **КелТузадом Неизбежным** и **Верховным магистром Ромматом** не слишком хороши.

Мех Маг слаб, а **Нага Маг** ужасен.

Колоды Мага

-  **Берн Скелет Маг**

-  **Meh Mar**
- 

[назад к выбору класса](#)



После обновления и баффов Воин намного ближе подобрался к конкурентоспособному уровню. И вероятно, что все его архетипы на самом деле лучше, чем показывает статистика. Причина кроется в недостатке оптимизации. Ни одна из колод Воина не хватает звезд с неба, однако все они лучше, чем кажется.

Воин на иступлении значительно успешнее, когда использует низкую агрессивную кривую, которая позволяет раскрываться [Заводчику крылобегов](#). Сомнения вызывает [Кулакрук-3000](#). Скорее всего, ему можно найти замену получше, но какую - статистика умалчивает.

Гибрид Воин заметно сильнее с паком для [Горлока-разорителя](#). Его сила здесь в том же, о чем было сказано в разделе Разбойника. [Морской варан](#) ужасен. [Пауэр-металлистка](#) теперь одна из лучших карт в колоде, хотя до баффа она была где-то в середине по эффективности. [Рок-мастер Вун](#) тоже стал намного лучше с баффом и особенно хорошо показывает себя после дора через [Горлока-разорителя](#).

Контроль Воин с [Рокнроллом Черной горы](#) и риффами стал намного лучше, однако до полного успеха ему все еще не хватает пары карт получше. Ладдерные сборки чересчур неоптимизированы, поэтому эффективность колоды можно существенно поднять. Представленная сборка пытается это сделать на основе вычленения популярных карт-ловушек. Одна из основных проблем колоды - это использование [Последнего боя](#). [Последний бой](#) - одна из сильнейших карт в колоде, но использовать его вместе с [Напуганным слугой](#) - это настоящее сумасшествие. Более того, [Мечеед](#) также может быть балластом в колоде, а лучше него покажет себя [Школьный учитель](#). Лучше всего использовать небольшое число провокаций, около 5, чтобы извлечь наилучшую выгоду из [Последнего боя](#).

[Поборник Серебряной Ярости](#) - первый кандидат, поскольку неуязвим перед трюками Охотника на демонов с [Клеймом греха](#). [Зиллиакс](#) - очевидный выбор. [Пылающий магмод](#) потрясающе комбинируется с [Нагами-великанами](#), которые стали ключевой частью колоды после баффов риффов и [Рок-мастера Вуна](#). Бафф [Риффа припева](#) до 2 маны и [Из глубин](#) до 3 маны вознесли бы колоду на вершину меты. В ключевых матчах колода очень сильно страдает от недостатка 2-х и 3-х дропов. А вот с лейтгеймом у нее все в порядке.

- **Колоды Воина**

-  **Воин на иступлении**

-  **Гибрид Воин**
-  **Контроль Воин**



[назад к выбору класса](#)



Чистый Паладин переосмысливает старые синергии, которые могут в конечном итоге оказаться сильнее новых карт из Фестиваля Легенд. **Благодать садов** очень хорошо сочетается с многочисленными заклинаниями Света и с **Котори Клинок Света**. Новые сборки Паладина отказываются от карт, для розыгрыша которых важно контролировать игровое поле, например, от **Дискошершня** и **Фанкожабра**. **Очиститель** с **Анахроносом** также хорошо вписываются в сборку. Имеет смысл использовать одну копию **Порядка в зале суда**, потому что это заклинание помогает найти **Благодать садов**.

Мех Паладин – одна из немногих колод, которые стабильно переигрывают Спелл ДХ. Это может сделать эту колоду значимым участником меты в будущем.

Колоды Паладина

-  **Чистый Паладин**
-  **Мех Паладин**

[назад к выбору класса](#)



Тотем Шаману может пойти на руку то, что многие колоды сейчас отказываются от массовых зачисток. Представленная в отчете сборка, которая была придумана еще до патча, показывает прекрасные результаты. Благодаря дополнительным способам добрать карты в руку у Шамана реже заканчиваются ресурсы, что усиливает его позиции в ориентированных на позднюю игру матч-апах. А вот **Шаману на перегрузке** до успешности очень далеко. В отличие от Контроль Воина, у него нет никакого четкого условия победы, поэтому этот архетип навряд ли станет конкурентоспособным, если в него не будут добавлены какие-то колодообразующие карты.

Колоды Шамана

-  **Тотем Шаман**








[назад к выбору класса](#)



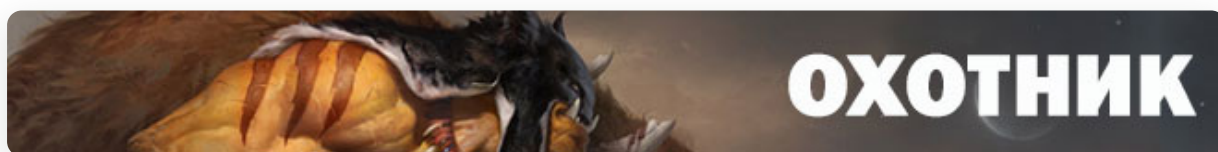
- **Бесолок** после патча стал чувствовать себя более уверенно. Баффы синергий с усталостью оказались весьма влиятельными, ведь **Безумный дирижер** и **Крещендо** стали очень сильны. **ДарХан Дратир**, по-видимому, гораздо сильнее Симфонии греха, которую некоторые игроки используют из любви к искусству.

- **Биг Чернокнижник** не получил необходимой поддержки в новом патче.

Колоды Чернокнижника

-  **Бесолок**
 -   → 
 - **Биг Чернокнижник**
-   → 
-








[назад к выбору класса](#)



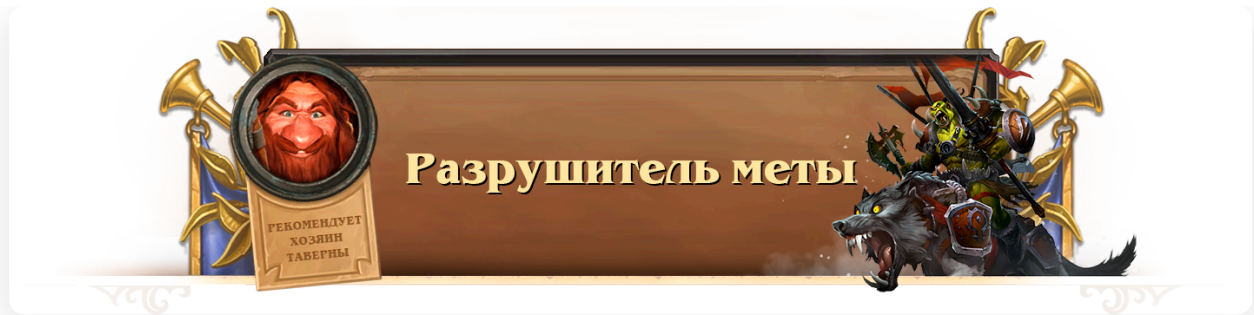
Фейс Хант вполне достоин внимания, а многие игроки сейчас сильно недооценивают этот архетип. Созданная еще до выхода патча сборка выглядит просто отлично, хотя в нее стоит внести одно изменение. **Мистер Мукла** был худшей дорогой картой в колоде и единственной, которая не оправдывала свое использование, поэтому ее стоит заменить на Драконью погибель. Это легендарное существо наверняка отлично себя покажет при встрече со Спелл ДХ.

Биг Бист Охотник ни капельки не изменился. Этот архетип не стал более привлекательным после патча. Лучше всего себя показывает гибридная сборка, хотя это, по сути, просто ухудшенная версия Фейс Ханта.

Колоды Охотника





-  **Нага Фейс Хант**
 -   → 
 -  **Гибрид Биг Бист Охотник**
 -   → 

[назад к выбору класса](#)



Мета пока молода и изменчива, поэтому можно ожидать значительных перемен в будущем. Очевидно, что некоторые колоды еще недостаточно изучены. Все внимание игроков сфокусировано на рунах Крови и Льда, и они не замечают, что Анхоли оказалась самой сильной руной. На данный момент Анхоли ДК может стать самой результативной колодой на всех ранговых промежутках. Возможно, рост популярности Артаса вынудит другие архетипы как-то приспособливаться к нему, но это, в любом случае, заметно изменит мету.

Фейс Хантом практически не играют, хотя он показывает прекрасные результаты в ладдере. Статистика покажет, насколько хороша будет эта колода, если ее численность увеличится. Стоит отметить, что оба этих агрессивных архетипа уничтожают Зок Друида и неплохо играют против Спелл ДХ, что делает их достойным выбором и для игроков в топе Легенды. Большинство успешных против Зок Друида архетипов испытывают затруднения при встрече с Иллиданом, поэтому колоды, которые могут победить обоих противников, очень высоко ценятся.

-  **Анхоли ДК**

-  **Нага Фейс Хант**


Источник www.vicioussyndicate.com на языке оригинала